TOEMILAND

東芝EMI株式会社

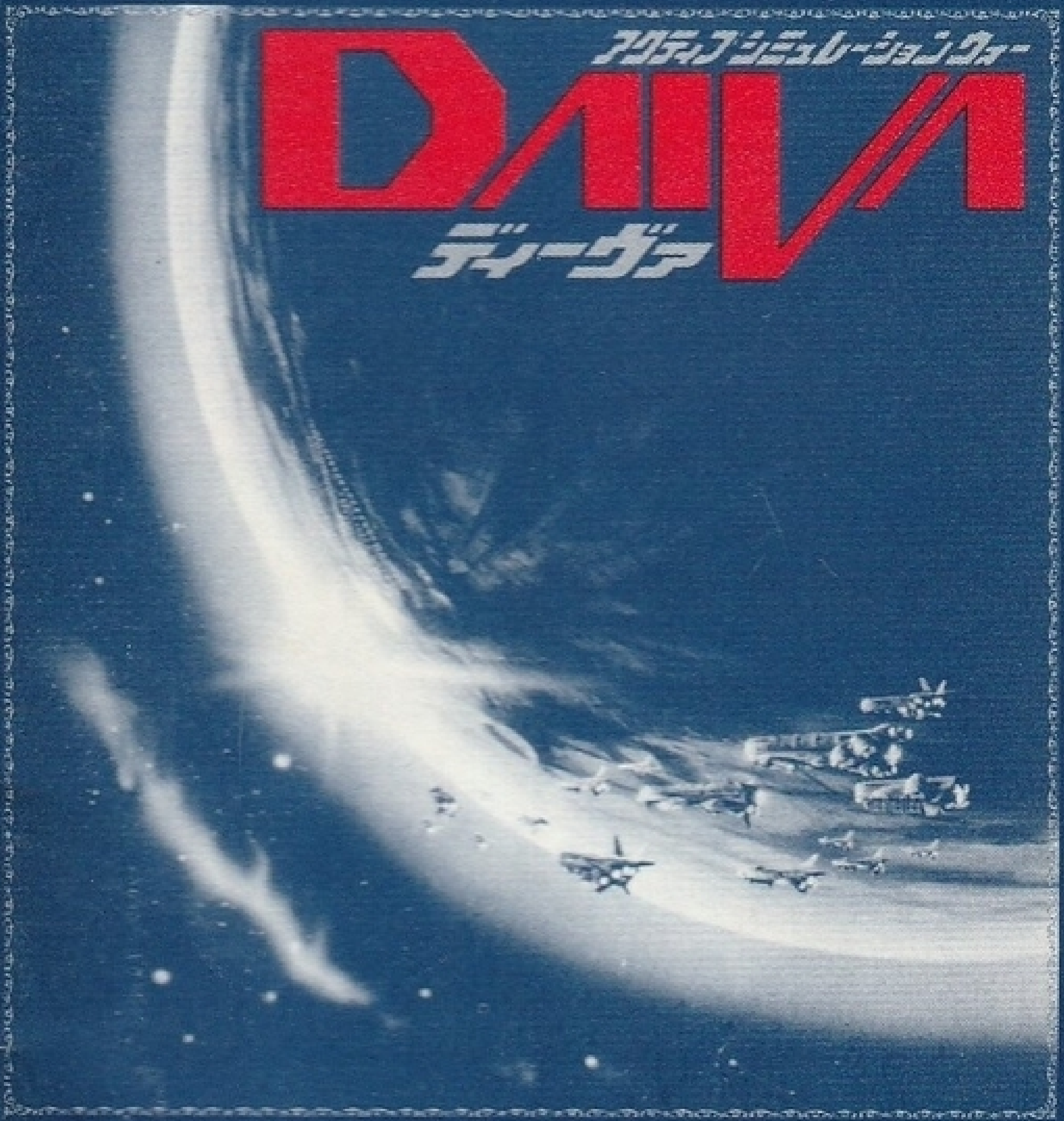
本　　　社	〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03-587-9145
東京支店	〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03-843-5081
関東支店	〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03-843-3751(代)
横浜支店	〒220 横浜市西区北幸2-9-40 ☎045-314-1941(代)
大阪支店	〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06-376-4131
名古屋支店	〒460 名古屋市中区大須1-34-19 ☎052-221-8226(代)
福岡支店	〒810 福岡市中央区天神4-2-20 ☎092-713-1251(代)
仙台支店	〒980 仙台市一番町1-12-35 ☎0222-27-8211(代)
広島支店	〒730 広島市南区京橋町1-23 ☎082-264-0245(代)
札幌支店	〒060 札幌市中央区北三条西1-10 ☎011-241-3713(代)

© 1986 T&E SOFT®

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

FS-2004G

(TFS-DV)



取扱説明書

TOEMILAND

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、トエミランドのファミリーコンピュータ用カセット「ディーヴァ——ナーサティアの玉座／FS-2004G（TFS-DV）」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。

アクティブ・シミュレーション・ウォー

DAIVA
ディーヴァ

目次

1. ディーヴァ——ナーサティアの玉座…P 1
2. ゲームの目的……………………………P 2
3. コントローラーの操作方法……………P 3
4. ゲームの進め方…………………………P 5
   戦略シーン……P 6　生産レベル……P 9
   艦隊戦…………P10　惑星戦…………P14
   生産モード……P17
   パスワードとウォーデータ……P19
5. キャラクター紹介………………………P21
6. 惑星の種類………………………………P24
7. ワンポイント・アドバイス……………P25
8. パスワード・メモ………………………P26
9. ウォーデータ・メモ……………………P27

1.ディーヴァ ーナーサティアの玉座

マウトレーア歴3721年。一筋の閃光とともに一つの惑星が銀河から姿を消した。
そして………すべては惑星アルジェナの謎の消失から始まった………。ヴィシュヌ銀河には、かつての繁栄の姿は微塵もなかった。
そこにあるものは、絶望と悲しみ、うす暗い復讐の炎………この荒廃の影に潜む、破壊者の姿………シヴァ・ルドラ、元帝国宇宙軍総司令。
マータリ・シュバン………帝国艦隊を襲う宇宙海賊“紫苑の海賊”のキャプテン。
マータリ・シュバンは、銀河第三帝国の末えいと噂され、その姿は海賊のイメージとはかけ離れたものであり、しかも若かった。彼は３歳のときに、夢の中で皇帝になると予言され、その約束の地である惑星アシュビンをさがし求めていた。
時は流れ………惑星マトゥラーを壊滅状態に陥れたマータリ・シュバンの艦隊は、戦火の傷をいやしていた………その目前に小艦隊が近付いてくる………艦長の名は、ア・ミターバ………マータリ・シュバンは、待っていたかのようにア・ミターバを惑星マトゥラーへと導いて行った………。
………マータリ・シュバンは、永く捜し求めていたナーサティア双惑星を捉えていた。

2.ゲームの目的

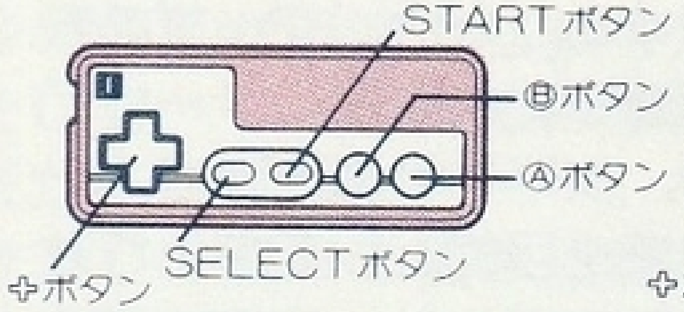
●ゲームの目的は、マップに表示されている敵の惑星14個を全て占領することと、マップに表示されないヴリトラ製造惑星と本星のナーサティア双惑星を捜し出し、攻略することです。
ヴリトラとは、惑星破壊を目的として作られた巨大な人工有機体で黒竜を思わせ、宇宙空間のどこかでヴリトラ製造惑星を絶えず建造しています。
また、敵の本星、ナーサティア双惑星はゲームを何回かやり込んで行くうちに少しずつ解き明かされて発見できるようになります。
ヴリトラ製造惑星が完成すると、ヴリトラがプレイヤーの本星を襲い、ゲームオーバーとなりますので完成する前に発見し、破壊しなければなりません。
勝利をおさめるために様々な戦略、戦術を駆使し、宇宙空間、惑星上で戦闘を行ってください。

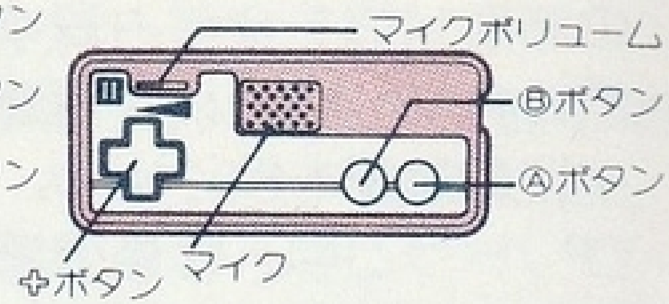
●プレイヤーに与えられるもの

①巡洋艦１隻
②生産レベル（工業、文化、資源、科学のレベルがそれぞれ４。）

3.コントローラーの操作方法

I コントローラー　　II コントローラー





II コントローラーは、二人プレイの時に使用します。

二人プレイでは、お互いに力を合わせて協力し合いながら敵艦隊、敵惑星を攻略しましょう。

●✚ボタン

戦略シーンでは、左右で艦の進む方向を、上で艦の加速、下で減速となります。
艦隊戦では、艦の移動に使用します。
惑星戦では、援軍の移動、ドライビング・アーマーの移動に使用します。
生産モードでは、生産したい艦を選びます。

●Ⓐボタン

戦略シーンで敵の艦隊と接触し、艦隊戦にはいるときに押します。
艦隊戦では、艦の設定に使用します。
敵の惑星と接触し、惑星戦にはいるときに押します。
惑星戦では、援軍の設定、OMブラスターの発射ボタンとなります。
生産モードでは、艦の生産を決定し、生産の終了を決定します。

●Ⓑボタン

艦隊戦で、各艦の確認をしたいときに押します。

●SELECT（セレクト）ボタン

一人プレイか、二人プレイかを選びます。
ゲームレベル、１～４を選びます。

●START（スタート）ボタン

ゲームを始めたいとき、および艦隊戦を始めるときに押します。また、ゲーム中に押すとポーズ状態となり、もう一度押すとゲームが再開されます。
ゲームレベルを決定します。
生産モード終了後に押すと、ゲームが続行します。

●すぐに惑星戦をやりたい人のために！

パスワード画面で『たたかう』を入力してください。すぐに惑星戦をプレイできます。惑星は、14個の中からランダムに選ばれます。

4.ゲームの進め方

『ディーヴァ』は、3つのゲームシーンで構成されています。シミュレーション画面からなる「戦略シーン」、バトルモードの「艦隊戦」、アクションの「惑星戦」です。
プレイヤーの艦隊が敵艦隊と遭遇すると、艦隊戦になります。画面上で艦隊は一つの宇宙船で表示されますが、実際には幾つかの艦で構成されています。敵の惑星に着陸すると、惑星戦になります。

●『ディーヴァ』をファミリーコンピュータにセットして、スイッチをいれると、下のタイトル画面が表示されます。

●プレイヤー数の決定

まず、一人でゲームをやるか、二人でやるかを決めます。
セレクトボタンで⇨を上下に動かし、スタートボタンで決定します。

●パスワード、ウォーデータ

P―19・20を参照してください。

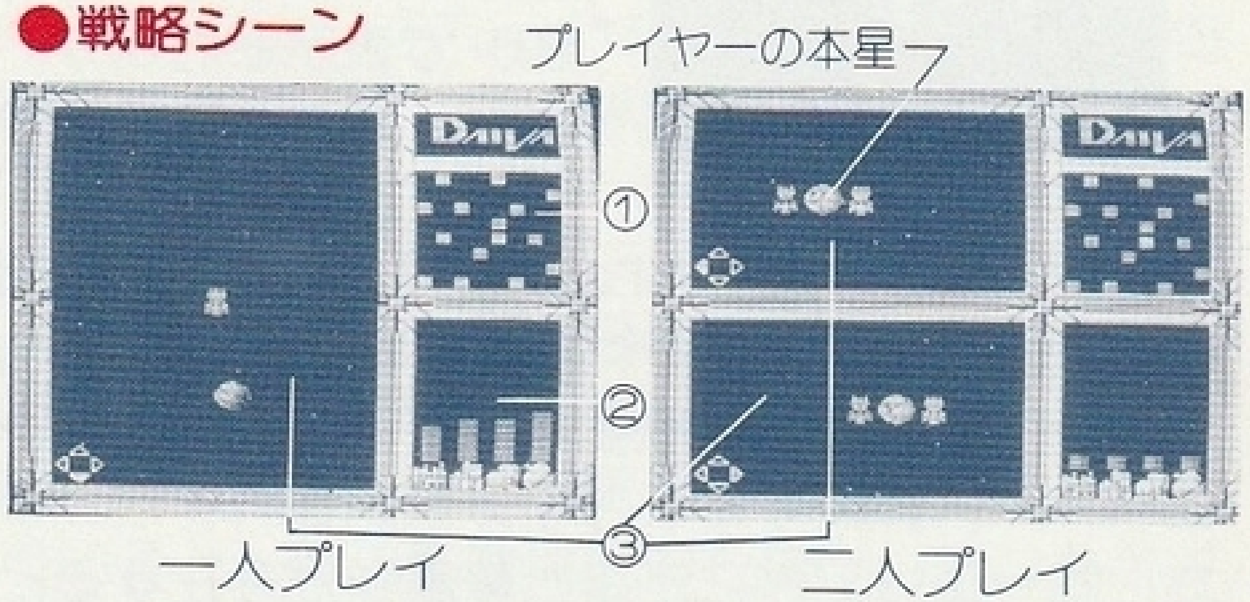
●ゲームレベルの設定

1～4の4段階の難易度を設定しており、セレクトボタンで移動させてスタートボタンで決定してください。一度設定したゲームレベルは、パスワードに組み込まれるので、次回にパスワードを用いてゲームの続きをやるときは、新たに設定する必要はありません。

●画面は、戦略シーンとなります。

初めてゲームをする場合、プレイヤーの艦隊はプレイヤーの本星上空で待機しています。
まずは、本星にもどってみてください。

●戦略シーン



①ステイタスウィンドウ1（ウィンドウ1）

通常は、星系図、敵の惑星情報、敵艦隊の戦力情報、生産モード時には生産可能な艦(戦力)を表示します。(艦の生産モードはP―17・18を参照してください。)

②ステイタスウィンドウ2（ウィンドウ2）

通常はプレイヤー占領惑星における、合計の生産レベルが表示されています。敵の惑星情報を探るときには、プレイヤーの戦力を表示します。

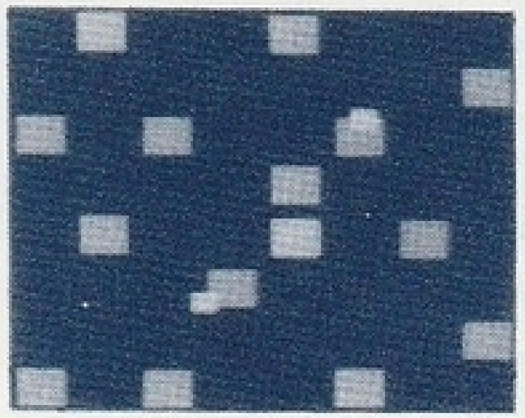
③スクリーン

一人プレイのときは、スクリーンは一つですが、二人プレイのときは上下に分割され、上がプレイヤー1、下がプレイヤー2となります。スクリーン内に表示されるのは、広い宇宙空間のごく一部、あなたの艦隊のまわりの空間です。

スクリーンの中央には、プレイヤーの艦隊が一つの艦で表示され、8方向に移動することができます。惑星や敵艦隊をさがしてください。

惑星に接近すると、スクリーン左下にその方向を示すセンサー（矢印）が表示されます。また、敵艦隊に接近すると、同様にセンサーが点滅しながら表示され、両方共この矢印の方向に移動して行けば惑星や敵艦隊を発見できます。センサーは、惑星や敵艦隊がプレイヤーと同一エリア内に存在するときのみ表示されます。また、同一エリア内に惑星と敵艦隊が存在するときは、敵艦隊を優先して差し示します。(エリアについては、星系図を参照してください。)

●星系図：**ウィンドウ1**には、通常、星系図が表示されています。



星系図には、色づけされたエリア（益目）が15個あります。そのエリアの中心には、惑星が存在し、そのエリアは惑星の勢宙圏(領域)となっています。この星系図中央の黄色のエリアは、プレイヤーの本星があり、プレイヤーの勢宙圏です。

●勢宙圏（領域）

ゲームスタート時には、残りの14個のエリアは全て赤色で、敵の勢宙圏となっています。この敵側の惑星を攻略すれば惑星はあなたのものとなり、エリアも青色に変わり勢宙圏をにぎることができます。

●星系図には、プレイヤーの位置が点で表示されます。プレイヤー1は水色、プレイヤー2はピンク色です。

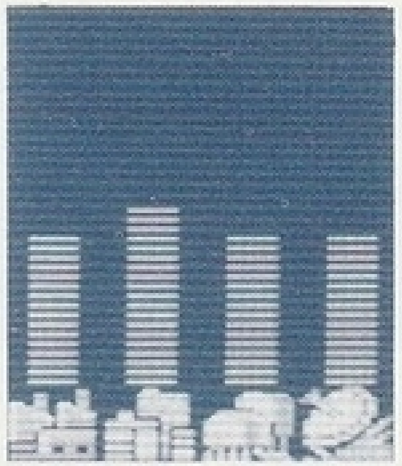
●敵の勢宙圏（赤色のエリア）では、敵の艦隊との遭遇率が高く、自分の勢宙圏（青色のエリア）では敵の艦隊は出現しません。
しかし、敵の艦隊との戦闘を避けて逃げてばかりいると、敵の艦隊は勢力を増し、あなたのエリアに侵入して惑星を攻撃してきます。
敵艦隊があなたのエリアに侵入してくると、そのエリアが点滅します。すぐに、その敵艦隊を壊滅しないと、惑星が攻撃されて敵のものになってしまいます。

●ヴリトラ製造惑星は、中立域（その他の黒のエリア）のどこかに存在しますが、星系図には何も表示されません。もし、黒のエリア内でスクリーン左下にセンサーが現われ矢印が点灯したら、その惑星はヴリトラ製造惑星です。

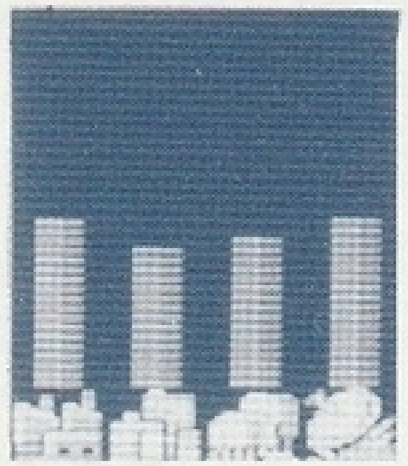
●ヴリトラ製造惑星は、4段階（スクリーンに現われるとその完成度がわかります。）で作られて行き、惑星が完成するとヴリトラが製造されたことになります。

●生産レベル

ウィンドウ2には、通常、生産レベルが表示されています。



一人プレイ



二人プレイ

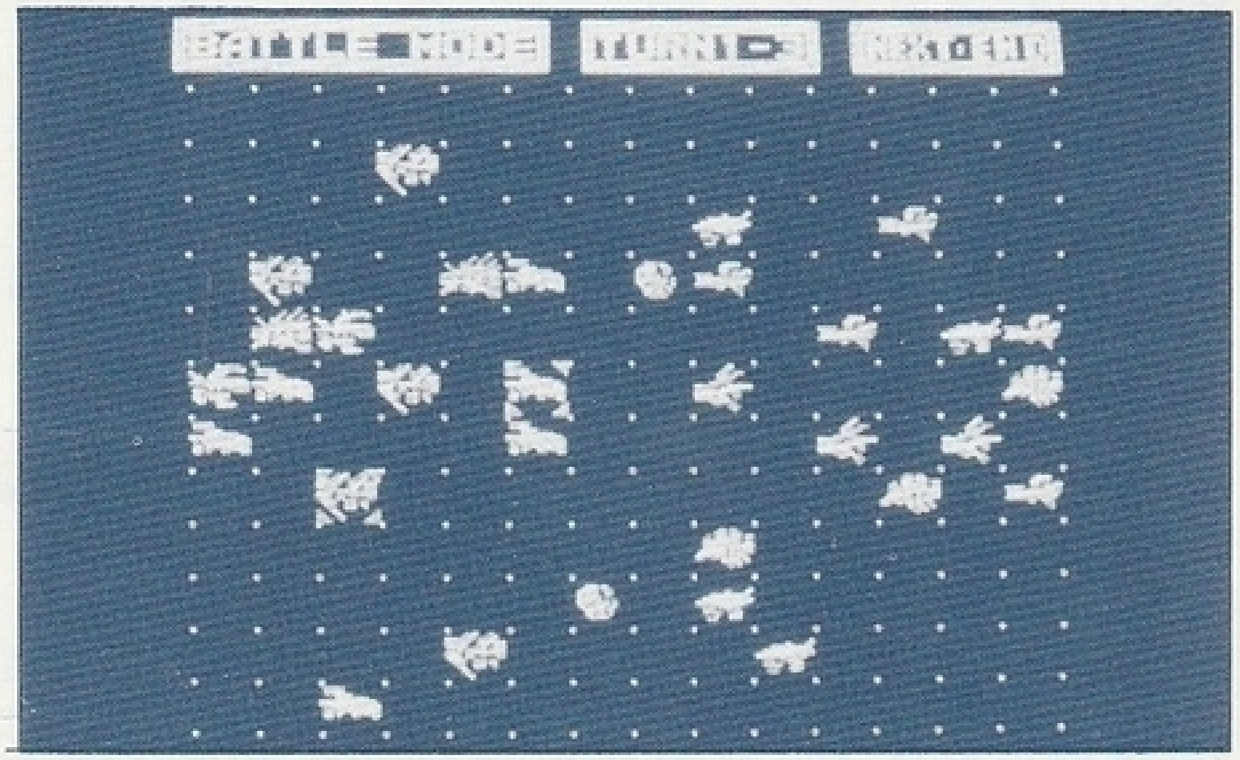
この生産レベルは、プレイヤーの占領惑星の合計生産値が赤いバーで表示されます。左から、工業、文化、資源、科学の順となっています。14個の惑星は、それぞれその値が異なっていますが、プレイヤーが惑星を攻略するとその値が生産レベルに加えられます。(逆に、敵に責め落されると、その惑星の値の分が差し引かれます。)この合計の生産レベルによって、プレイヤーは艦を製造し、艦隊の増強が可能となります。

●初めてゲームをする人のために、ゲームは、生産レベルの工業、文化、資源、科学の各レベルが4からスタートするので、プレイヤーは艦を製造することができます。P−17・18の、生産モードのところをよーく読んでください。

●艦隊戦

プレイヤーの艦隊が敵の艦隊と遭遇し、一定の速度以下で接触すると、ウィンドウ1には敵艦隊の戦力、ウィンドウ2にはプレイヤーの戦力(二人プレイのときは二人分。)が表示されます。ここでⒶボタンを押すと艦隊戦になります。艦隊戦に入りたくないときは、✚ボタンの上を押して発進して下さい。また、二人プレイのときは、同じ敵艦隊に接触すると二人同時プレイ、別の敵艦隊に接触すると1人ずつのプレイとなります。

●艦隊戦画面



艦隊戦になると、左半分がプレイヤー側、右半分に敵側の艦隊が向かい合わせで表示されます。二人プレイのときには、プレイヤー1が青色、プレイヤー2がオレンジ色の艦で、一緒に表示されます。また、画面内には、アステロイド(小惑星)が配置されます。

●各艦の攻撃力と防御力
各艦の兵器は、ビームとミサイルだけですが、艦の種類によってそれらの攻撃力や防御力が異なります。（プレイヤー側の艦も、敵側の艦も全く同じです。）

	使用兵器力（攻撃力）	防御力
戦　艦	ビーム3、ミサイル3	12
巡洋艦	ビーム1、ミサイル1	4
ビーム艦	ビーム1	2
ミサイル艦	ミサイル1	2

使用兵器力とは、１回の攻撃（戦闘）における兵器とその数です。たとえば戦艦であれば、１回の攻撃でビーム３発とミサイル３発を同時に発射するということです。防御力とは、どのくらいの攻撃まで耐えられるか、つまり耐久力のことです。

●ビーム
敵艦までの距離による命中率に変化はないのですが、距離が離れるにしたがって、敵に与えるダメージが減少します。また、発射方向に味方の艦やアステロイドがあっても通り越して敵を攻撃することができます。

●ミサイル
敵艦までの距離が離れるにしたがって命中率は低下しますが、命中すると与えるダメージに変化はありません。また、発射方向に味方の艦があると発射できませんがアステロイドを破壊することができます。

●**ビームとミサイル**は、性質にしたがって０～４のダメージを与えます（敵艦からの攻撃も、全く同じです。）。これは画面上の爆破パターンの大小で現わされ、爆破パターンが表示されなかったときは、命中しなかったということです。各艦の防御力の数値から、ダメージが引かれ、０になったら破壊されます。たとえば、防御力12の戦艦を破壊するには、最高４のダメージを与えたとしても、３回の攻撃が必要となります。

●各艦の移動
各艦の移動は、✚ボタンでカーソルを移動したい艦のところに持って行き、Ⓐボタンを押してセットします。そして、移動したいところまで✚ボタンで艦を持って行き、再びⒶボタンを押すと艦を置くことができます。
ただし、他の艦などの上に重ねて置くことや、右側の敵側に移動することはできません。
また、艦を置き直したいときは、艦の移動と同じ操作をしてください。

●**二人プレイでの艦隊戦の場合**、青色のカーソルがプレイヤー１、赤色のカーソルがプレイヤー２で同時に操作することができますが、各自それぞれの艦しか移動することはできません。
艦隊の戦力、防御力等を充分考慮して作戦を立て、艦を配置してください。

●防御力の確認

各艦の防御力を知りたい場合は、カーソルを目的の艦に移動し、Ⓑボタンを押します。敵、味方どちらの艦でもⒷボタンを押している間、その艦の防御力がバーで表示されます。

●戦闘

各艦の配置が終わり、スタートボタンを押すと自動的に戦闘が始まります。まず、敵の艦隊が移動し、画面の上の方の艦からビームやミサイルを発射します。やがて1回目の戦闘が終わり、破壊された艦は画面から消えます。

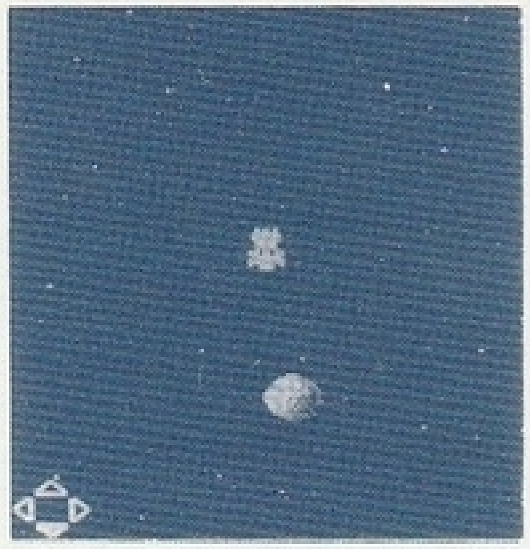
(二人プレイのとき、プレイヤー2の戦闘は、コントローラーⅠのスタートボタンを押してください。)

●ターン

このように、1回の戦闘を1ターンといいます。艦隊戦は、3ターンを一区切りとしており、艦隊戦になると最低3ターン(戦闘3回)を行わなければなりません。画面最上部、中央に現在のターン数が表示されます。右の数字がターン数で、3ターン終了すると0になり、左の数字が1増えます。また、3ターンが終了したとき、戦闘を続行するか、徹退するかを決めます。

画面最上部、右側の、NEXT(戦闘続行)、END(撤退)を✚ボタンの左右で選び、スタートボタンを押します。

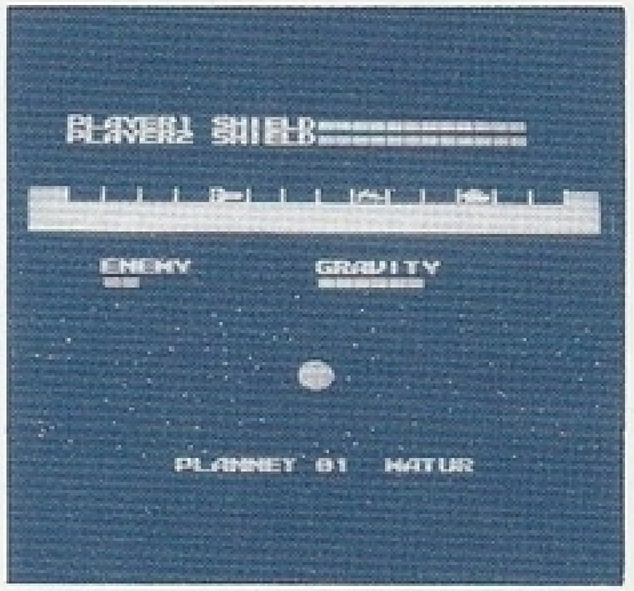
●惑星戦



プレイヤーの艦隊が敵側の惑星と遭遇し、一定速度以下で接触すると、ウィンドウ1には惑星の生産レベルと敵防衛軍の戦力が、ウィンドウ2にはプレイヤーの戦力(二人プレイのときは二人分。)が表示されます。ここで、Ⓐボタンを押すと惑星戦となります。惑星戦に入りたくないときは、✚ボタンの上を押して発進して下さい。

また、二人プレイの場合、二人が全く別の惑星に離れていても自動的(強制的)に二人による惑星戦となります。

●惑星戦の準備



惑星戦を選ぶと、惑星の地表図等が表示されます。

画面上部にプレイヤーのシールド(生命力)が表示され、プレイヤーの戦力が大きいほど多くなります。

ENEMY(エネミー)は、その惑星の敵防衛軍の戦力を示し、バーで表示されます。

GRAVITY(グラビティー)は、その惑星の重力を示し、バーで表示されます。

●**重力の大きい惑星**では、プレイヤーは高くジャンプできないため戦闘は不利になります。

●**シールドの下**には、惑星の地表図が表示されます。あらかじめ配置されている援軍（補給船、援護ミサイル、オートマチック・ミサイル）をよく観察して再配置しましょう。

●ここで設定された援軍は、戦闘中、配置した位置にプレイヤーが行くと現われて助けてくれます。移動の方法は、カーソルを✚ボタンの左右で動かし、移動するものを決定してⒶボタンを押します。そして、移動したい位置まで持って行き再びⒶボタンを押すと配置されます。

●さらに配置をやり直したいときも同様の操作をしてください。（二人プレイのときは、プレイヤー１が設定します。）

●補給船

画面上部から降下してくるのでうまく接触してください。シールドがフルになります。二人プレイのときは、接触したプレイヤーのみのシールドがフルになります。

●援護ミサイル

画面の中央で爆発し、画面内の全ての敵を破壊します。

●オートマチック・ミサイル

画面左から現われ敵を狙って攻撃します。

ここまでの設定が完了し、スタートボタンを押すと惑星戦が始まります。

●惑星上での戦闘

惑星戦では、プレイヤーの分身であるドライビング・アーマーを✚ボタンで操作し、Ⓐボタンで0Mブラスター（機関砲）を撃ちます。

●二人プレイのとき、プレイヤー１は青いドライビング・アーマー、プレイヤー２は赤いドライビング・アーマーです。また、惑星戦は前進あるのみです。あともどりはできません。

●この惑星戦での勝利は、最終の中枢部（デカキャラ）を破壊することで惑星はプレイヤー側となり、勢宙圏（領域）も獲得することができます。

●逆に、ゲーム途中でシールドが０になりゲームオーバー（負け）となった場合、そのプレイヤーの戦力である各艦の数が半分になります。割り切れないときは切り捨てとなり、たとえば巡洋艦を５隻持っていた場合、残りは２隻となります。

●二人プレイのとき、一方が勝ち、もう一方が負けた場合、負けたプレイヤーの戦力は半分になりますが、一方が勝っているので惑星と勢宙圏はプレイヤー側になります。

●艦隊戦や惑星戦で、プレイヤーの艦隊が全滅した場合は、自動的に本星にもどされて巡洋艦１隻からゲームを始めることになります。また、この場合、プレイヤー側の惑星の半分が敵の手に渡ります。（敵の手に渡る惑星は、ランダムに選ばれます。）

●二人プレイの場合は、全滅したプレイヤーが本星にもどるだけで惑星をとられることはありません。

●生産モード

●生産レベルによって艦を製造し、艦隊を増強することができます。
本星にもどり、一定のスピード以下で接触すると自動的に生産モードとなります。
二人プレイのときは、同時に生産することは不可能で本星にもどったプレイヤーの艦隊が増強されます。

生産モードになると、ウインドウ１にその時点での生産可能な艦が表示されます。✚ボタンで生産したい艦を選び、Ⓐボタンを押すと生産されます。

●生産可能な艦とは、通常ウィンドウ２に表示されている生産レベルによって決まります。
各艦の生産可能レベル（製造値）は、下の表を見てください。

	工業	文化	資源	科学
戦　　艦	10	10	10	10
巡　洋　艦	8	8	8	8
ビーム艦		4		4
ミサイル艦	4		4	

●生産レベルで艦を製造すると、その必要製造値の分だけ生産レベルが減ります。
しかし、時間とともに元のレベルまで回復して来ます。艦隊戦で、敵艦隊を全滅させたときは、一気に元のレベルまで回復します。
もちろん、生産値が各艦の生産レベルに達していないときは生産することはできません。

●一人のプレイヤーが持てる各艦の最大値は、戦艦４、巡洋艦６、ビーム艦12、ミサイル艦12までです。この数をこえて艦を製造することはできません。

●生産を終了したい場合は、カーソルをＥＮＤのところまで持って行き、Ⓐボタンを押します。

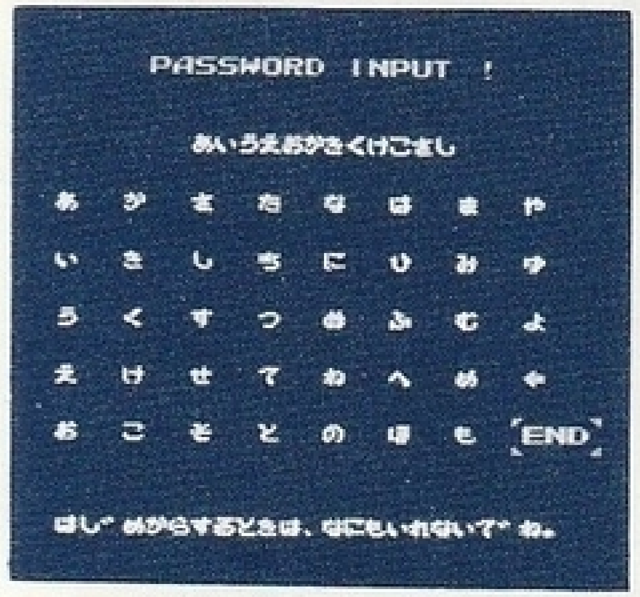
一人プレイ時でゲームレベルが４のときにのみ、Ⓐボタンが押されると、パスワードとウォーデータが自動的に表示されます。両方共、

こまめにメモしておきましょう。
●スタートボタンを押すと、ゲームを続けることができます。

●パスワードとウォーデータ

『ディーヴァ』には、ファミコンの電源を切っても、次に同じ状態からゲームを続けられるように、パスワード機能を設けてあります。
また、他のファミコンやパソコンなどで二人でゲームをするときに、あなたのファミコンで強くした自分の艦隊（戦力）で戦えるように、ウォーデータ機能を設けてあります。
この二つは、生産モードの最後で自動的に画面に表示されます。
●二人同時プレイのときはパスワード、ウォーデータのどちらももらうことができません。
●一人プレイのときでも、ウォーデータをもらうことができるのは、ゲームレベル４のときだけです。
●パスワード：12個のひらがな文字で表示されます。パスワードをメモした同じ場所、状態でゲームを続けることができます。
ただし、生産レベルは０からスタートします。
●ウォーデータ：18個の英文字で表示されます。あなたの艦隊の戦力が入っています。友達のファミコンやパソコンの『ディーヴァ』に入力すれば新しい世界でプレイできます。

●パスワード入力

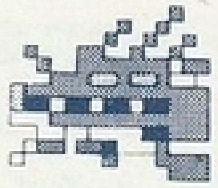
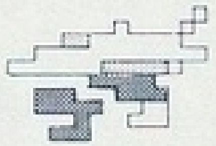
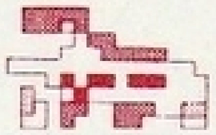
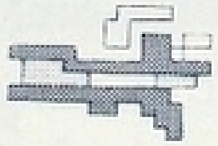
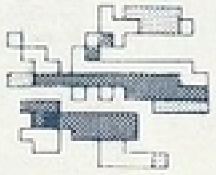
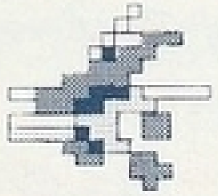
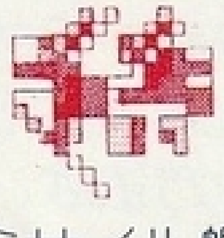
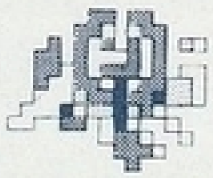
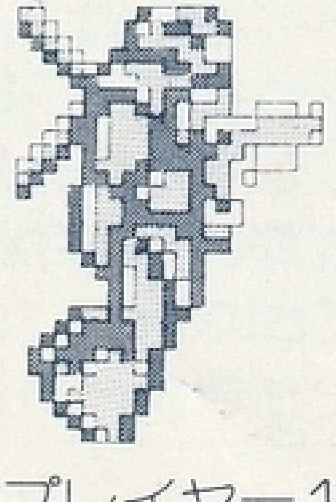
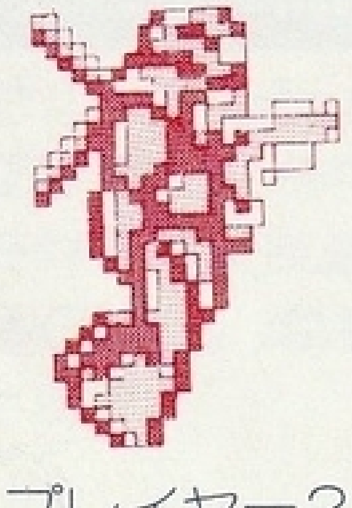


パスワードは全てひらがなです。✚ボタンでカーソルを移動させてⒶボタンで文字を選びます。←は、文字を修正したいときに、一文字ずつ消すことができます。
ＥＮＤで入力の終了となり、一人でゲームをやる場合は、ゲームスタートとなりますが、二人のときは、続いてウォーデータの入力となります。初めてゲームを始めるときは、ＥＮＤとしてください。

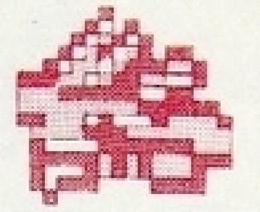
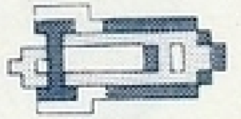
●ウォーデータの入力

ゲームを二人でやるときにのみ、ウォーデータの入力となります。
入力の方法は、パスワードの時と同じですが、文字は英文字となります。
ウォーデータは、ゲストプレイヤー、つまりプレイヤー２の持ってきた戦力を入力するものですから、プレイヤー２が初めてゲームに参加するときは、ＥＮＤとしてください。

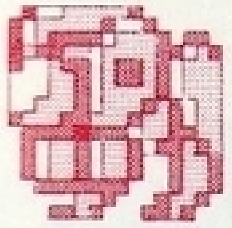
5.キャラクター紹介

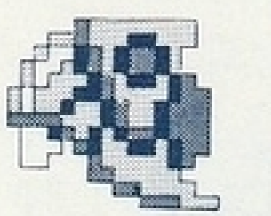
プレイヤー艦隊	敵艦隊(グレー)
 戦艦	 戦艦
 巡洋艦	 巡洋艦
 ビーム艦	 ビーム艦
 ミサイル艦	 ミサイル艦
ドライビング・アーマー	
 プレイヤー1	 プレイヤー2

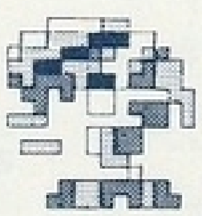
●惑星戦の援軍キャラクター

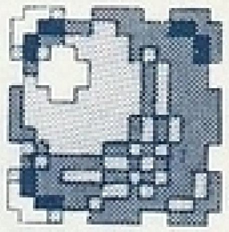
補給船	援護ミサイル	オートマチック・ミサイル
		

●惑星戦の敵キャラクターその1

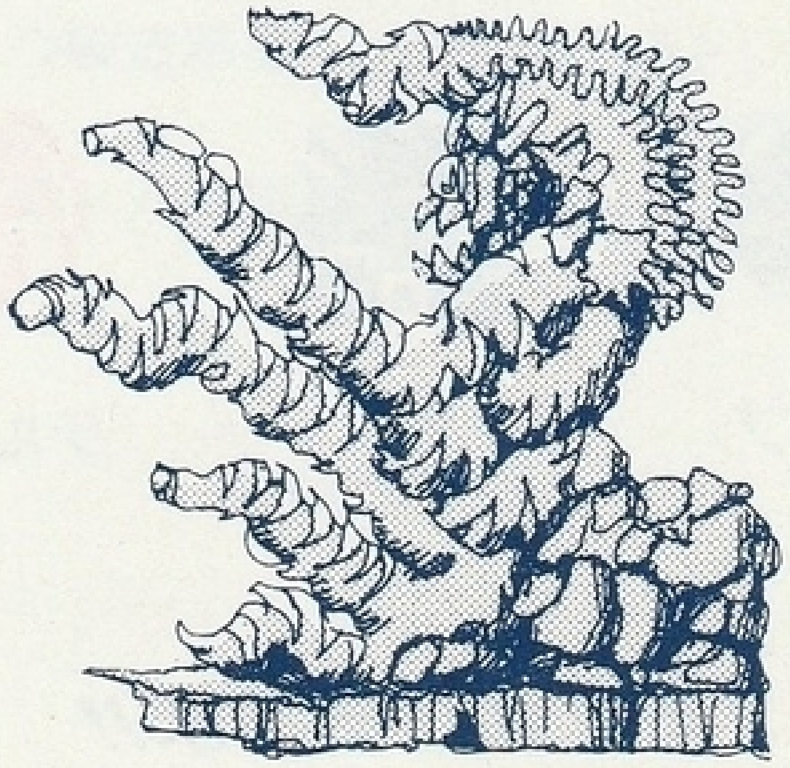

ギャスム


ケトライア

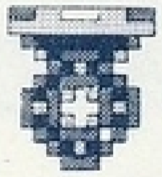

ベムケトス

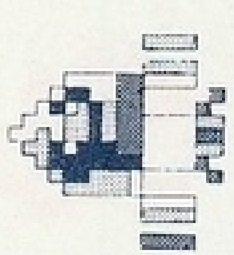

ドー

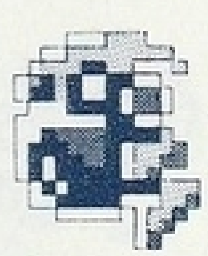
●惑星戦の敵デカキャラ

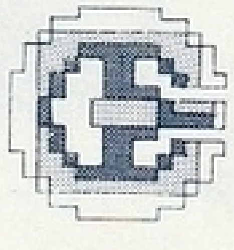


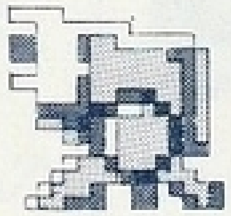
●惑星戦の敵キャラクターその2

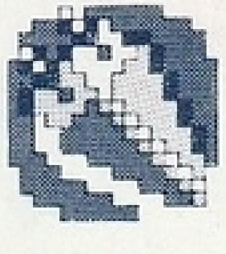

カルン

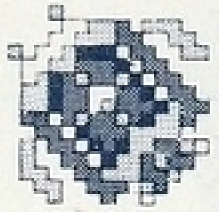

エデュン
（爆撃機）

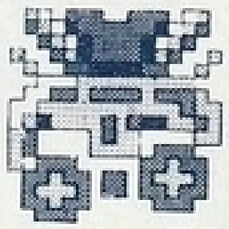

ウルギャップ

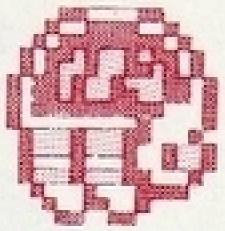

フォガムーン


モーデッキュ
（キャノン）


ギラス


ギップ


ラタ
（タンク）


テルカド

まだまだあるよ!!

6.惑星の種類

PLANET 1：マトウラー（MATUR）
PLANET 2：ジェイケン（JEIKEN）
PLANET 3：ダイケス（DAIKES）
PLANET 4：ウロ（URO）
PLANET 5：ティシーン（TISEEN）
PLANET 6：オウシャ（OUSHA）
PLANET 7：シト（SITO）
PLANET 8：ロウサ（ROUSA）
PLANET 9：ミュート（MYUTE）
PLANET 10：コヒロ（KOHIRO）
PLANET 11：トキロ（TOKIRO）
PLANET 12：ジェイエ（JEIE）
PLANET 13：カヨカ（KAYOKA）
PLANET 14：シーツカ（SEATUKA）

ヴリトラ製造惑星（VLITRA）

ナーサティア双惑星（NIRSARTIA）

7.ワンポイント・アドバイス

●星系図の黒の部分で、点滅しないセンサー(矢印)がスクリーン左下に表示されたら、その方向にヴリトラ製造惑星が………。

●惑星によって生産レベルの数値が違うので、各艦の製造値を参考にして攻略する惑星の順序を考えましょう。

●惑星によって防衛軍の戦力、惑星の重力が違うので、自分の艦隊の戦力とくらべて勝てそうな惑星から攻略しましょう。

●二人プレイの艦隊戦で、自分の戦力よりも敵の戦力が明らかに勝っている場合は二人合同で戦いましょう。

●敵艦隊と出会っても逃げてばかりいると、敵は戦力を増して、プレイヤーの惑星に攻撃してきますよ。

●惑星戦で敵惑星を攻略するときは、まず、地表をよーく観察して援軍の出現位置を決めましょう。スタート直後に補給船を降下させても………意味がありませんよ。

●敵の本星であるナーサティア双惑星は、通常捜し出すことは不可能ですが、時々表示されるメッセージ等を参考にして捜し出してください。

●他のパソコンとの二人プレイで何かが………起るかもしれませんよ………。

GOOD LUCK!!

8.パスワード・メモ

コンピュータの電源を切る前に、かならず**パスワード**をメモしましょう。

月/日	パスワード
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	
/	

9.ウォーデータ・メモ

あなたの艦隊の戦力が入っています。友達のファミコンやパソコンの『ディーヴァ』に入力して遊ぶことができます。

ウォーデータ

●このプログラム、及び取扱説明書の内容の一部、または全部を当社に無断で複製することは、著作権法上、禁止されています。又、権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁じます。

●品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不良がありましたら新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責任はご容赦下さい。

●製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

スタッフ

シナリオ：	吉川　泰生
プログラム：	加藤　英治
グラフィック・デザイン：	中島　健二
	三浦かよ子
ミュージック：	丸山　恵市
	浅倉　大介

東芝EMI株式会社　第Ⅱ営業本部

〒107　東京都港区赤坂2-2-17

TEL.03(587)9145・9148